



MECAMAN ART WORKS

中村光毅の世界



MECAMAN ART WORKS



メカマン・アートワークス 中村光毅の世界

中村 光毅

なかむら みつき

■アニメーションの美術監督/イラストレーター■1944年、東京出身。東映映画を経て、1964年電の子プロ入社。『宇宙エース』から美術を担当。『マッハGOGOGO』からは美術監督と同時にメカデザインを手掛けたメカデザイナーの先駆的存在。1976年、大河原邦男と(有)デザインオフィス・メカマンを設立、美術監督として、日本を代表するアニメ作品『機動戦士ガンダム』『風の谷のナウシカ』などの美術を担当する。



岡田 有章

おかだ ともあき

■アニメーションの美術監督/イラストレーター■1960年生まれ。学生時代から劇場版『クラッシュジョウ』の美術背景を手伝い、メカマンのスタッフとなる。メカ、SF作品を得意とし、『鎧伝サムライトルーパー』、OVA『クラッシュジョウ』、サンライズの勇者シリーズ、『DTエイトロン』『人造人間キカイダー』などの美術を担当。同時にゲームソフトのパッケージアートなどのイラストも手掛ける。







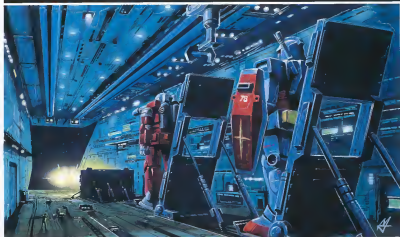




1/60 1/100 1/144
組立キット



1/60 1/100 1/144
組立キット





アニメーション制作会社「スタジオ・ジブリ」の「天空の城ラピュタ」のイメージイラスト

1981 アニメーション 宮崎駿

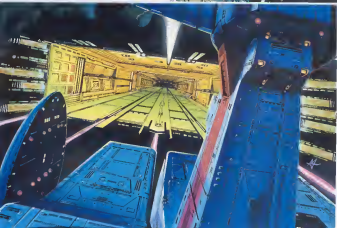




1982「わくわく宇宙船」ボスター

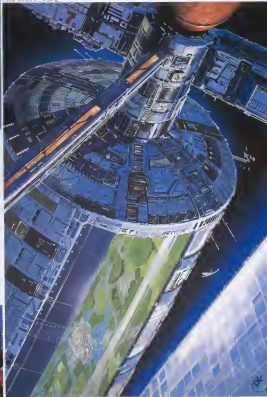


1982「わくわく宇宙船」ボスター





1982 『ガンダム』 (C)フレイム
1979 『センチメンタリー』



1981 『ガンダム』 (C)フレイム
1982 『ガンダム』





1991
機動戦士ガンダム
ザワールド、講談社



1982 クラッシュマンショー 出陣メカスター



1983 クラッシュマンショー アニメーション





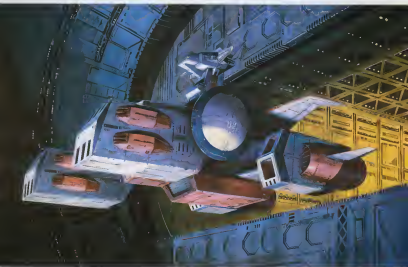
1994 ガンダムビルドダイアモンド



1979 騎士コーディオン (カレンター)
1980 マジンガーZ (未使用)







1660 カンナムイロスト展開

**MECAMAN
ART
WORKS
TOMOAKI OKADA**





Illustration by Tomoaki Okada



1000 (ZOOM54機) 登場機



100% ORIGINAL ARTWORK





右 上下とち(1999)
『アトミックモンキー』特撮特典
左 1999
『日本経済エンリツアル』／
関西シネマ





1997 『ガンダムファイトゲーム』

1998 『ガンダムファイトゲーム』
ゲームアーカイブス版





1990 TV-209-1 (R, 24)



—2000 187-18201 (R, 24)



1997 『ガンダリオン』
ゲームアーツ

1993 『グライダース』 (株)タイマー



1999 『サイバーステラ』 (株)タイマー





1002 「キャラクター・ストーム」 (8) サイトー



—アサヒ— (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)



1999 >377~LD 92K

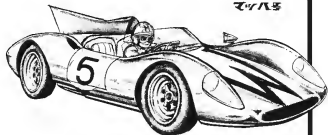


© 1997 Sunrise Inc. All Rights Reserved.



ITSUKINAKAMURA
ART
WORKS
MECHADESIGN

マッハ5



1



サムネットは 動へんぞ。

メカデザインについて / 中村光俊

マッハGOGOGO

1967

「マッハGOGOGO」には、宮岡竜夫さんや丸屋一平さんたちが描かれていたレースマンガの原作のようなものがありまして、作品自体はそれよりグレードアップしたような流れですね。ただ、主役メカだけは新しく斬新なものにしよう、ということで、当時、美術部員だった私に白羽の矢が立ったんです。

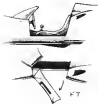
それこそ何百枚もスケッチを描いていたんですが、なかなかこれで行こうというのがはきかなくて苦戦しました。車の雑誌に関しては父方の方から文面ではあるのですが、形、フォルムに関しては何も声いんです。

デザインワークス



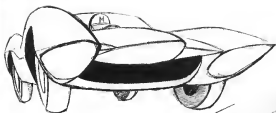
エッセンス・メカ

2

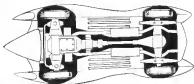
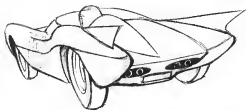
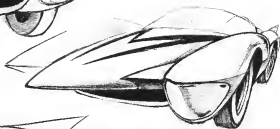


①中村 光俊によるこの初期のマッハの号。駆動システム、1967年頃。通常のレーシングカーといったフォルムで、マシンJの輪の文字がまだ残っている。
②初期マッハの号のディテール。エンジンレイアウトが別。③またバックリヤーのディテール。④はもういざ、決定版に近づくスケッチ。⑤は決定版のマッハの号。⑥は中村の号。

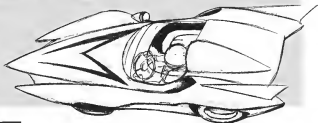
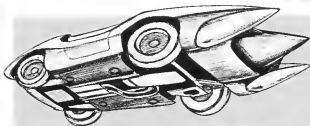
MECAMAN ART WORKS 034

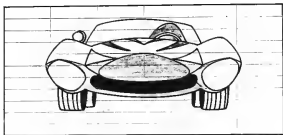


3



4





1



1. 94. 21. 5. 10 (1944. 5. 10)

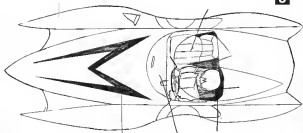
それで、スポンサーへのプレゼン用の資料が出揃って、見てみると全人会のレースカーだけが抜けているんですわ。まあ私が書き上げていないので、それは、悪いプレッシャーでした。で、あるとき、理論的に考えるのを止めて、もう、思いっきり荒唐無稽にできないものかと考えて出来たのがあの形なんです。まあ仕方ないでしよう(笑)とってござるし、でも、庶子に見えろ！、食糧で皆んな、これが無いんじゃないかいというところで決まっちゃいます

最初はボディの下半分を灰色としてトーンを落とし、真ん中に分断線を入れたんです。それが横に、上が白、下が紫のワイドカラーに上手く当てはまって、シンボルに見える形ですが、当時アニメーターの方は影を取るのに苦労されたようで、OPTがメラが回り込むシーンに、「すいません、私が描いて良いですか?」と書いて送られていました。取っ組み合いのシーンが面白かったです。

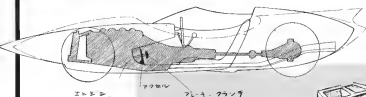
作品自体、強く先見性を持った作品とは言えるのではないしょうか。最初の頃は毎週出て来るレーシングカーが揃っていましたが、全巻で100部以上あるシリーズですから、後半は他のスタッフにまかされていたと思います。最初のアクションに描かれては、Bマークが逆を向いてたんですが、後が吉田（竜夫）社長が逆向きに描画されたのではないかと記憶しています。



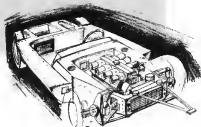
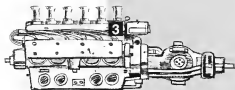
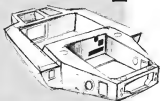
3



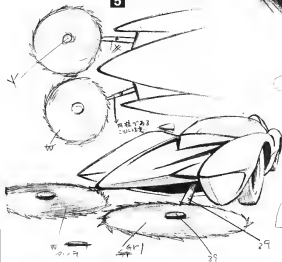
①クリップ上に貼り付けたマスの色、位置、向きはカラー②マスの1号ポート、チャンネルの編集メニュー③決定値は値、接続のプロパティが設定されている④フレーム、エンジン、レイアウト、エンジン全部に設定/編集するフレームが設定されている⑤プロパティパネル下部から読み出すチャンネルの指定、部品名されている数字とアルファベットは色指定⑥中実使用のチャンネルの指定



4



5



6



7-1 (変身前)

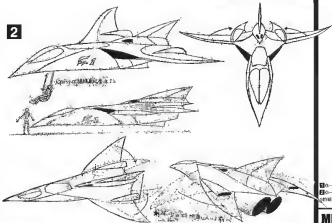


メカデザインについて / 中村光毅

科学忍者隊 ガッチャマン 1972

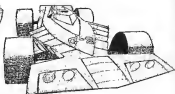
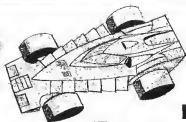
「マッハ」からの選んで、メカと原稿を同時にやるという仕事でした。「マッハ」の時と同じく、メカの基本的な機能は文芸部から文量ではあるのですが、今度はメインメカだけでも6台も出て来るわけで、しかもそれらがさらに変形して、毎話新しい機メカも出て来るというので大変な作業量だなと思いましたが、基本的な要素は備えやらねばならないわけですし、メカに比べてもなすが願めるなら組みたいくらいでした。このころ矢野原さんが私の美術室に入ってきたので、ようやくメカ専門のスタッフが加わったわけです。作業的にはメカの数を減らすことを検討考えました。

2

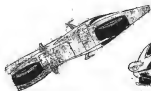


①0-1号変形前のレンゴロ機 ②変形中③変形後のレンゴロ機 ④0-2号 ⑤0-3号 ⑥0-4号 ⑦0-5号 ⑧0-6号 ⑨0-7号 ⑩0-8号 ⑪0-9号 ⑫0-10号 ⑬0-11号 ⑭0-12号 ⑮0-13号 ⑯0-14号 ⑰0-15号 ⑱0-16号 ⑲0-17号 ⑳0-18号 ㉑0-19号 ㉒0-20号 ㉓0-21号 ㉔0-22号 ㉕0-23号 ㉖0-24号 ㉗0-25号 ㉘0-26号 ㉙0-27号 ㉚0-28号 ㉛0-29号 ㉜0-30号 ㉝0-31号 ㉞0-32号 ㉟0-33号 ㊱0-34号 ㊲0-35号 ㊳0-36号 ㊴0-37号 ㊵0-38号 ㊶0-39号 ㊷0-40号 ㊸0-41号 ㊹0-42号 ㊺0-43号 ㊻0-44号 ㊼0-45号 ㊽0-46号 ㊾0-47号 ㊿0-48号 ㊰0-49号 ㊱0-50号 ㊲0-51号 ㊳0-52号 ㊴0-53号 ㊵0-54号 ㊶0-55号 ㊷0-56号 ㊸0-57号 ㊹0-58号 ㊺0-59号 ㊻0-60号 ㊼0-61号 ㊽0-62号 ㊾0-63号 ㊿0-64号 ㊰0-65号 ㊱0-66号 ㊲0-67号 ㊳0-68号 ㊴0-69号 ㊵0-70号 ㊶0-71号 ㊷0-72号 ㊸0-73号 ㊹0-74号 ㊺0-75号 ㊻0-76号 ㊼0-77号 ㊽0-78号 ㊾0-79号 ㊿0-80号 ㊰0-81号 ㊱0-82号 ㊲0-83号 ㊳0-84号 ㊴0-85号 ㊵0-86号 ㊶0-87号 ㊷0-88号 ㊸0-89号 ㊹0-90号 ㊺0-91号 ㊻0-92号 ㊼0-93号 ㊽0-94号 ㊾0-95号 ㊿0-96号 ㊰0-97号 ㊱0-98号 ㊲0-99号 ㊳0-100号 ㊴0-101号 ㊵0-102号 ㊶0-103号 ㊷0-104号 ㊸0-105号 ㊹0-106号 ㊺0-107号 ㊻0-108号 ㊼0-109号 ㊽0-110号 ㊾0-111号 ㊿0-112号 ㊰0-113号 ㊱0-114号 ㊲0-115号 ㊳0-116号 ㊴0-117号 ㊵0-118号 ㊶0-119号 ㊷0-120号 ㊸0-121号 ㊹0-122号 ㊺0-123号 ㊻0-124号 ㊼0-125号 ㊽0-126号 ㊾0-127号 ㊿0-128号 ㊰0-129号 ㊱0-130号 ㊲0-131号 ㊳0-132号 ㊴0-133号 ㊵0-134号 ㊶0-135号 ㊷0-136号 ㊸0-137号 ㊹0-138号 ㊺0-139号 ㊻0-140号 ㊼0-141号 ㊽0-142号 ㊾0-143号 ㊿0-144号 ㊰0-145号 ㊱0-146号 ㊲0-147号 ㊳0-148号 ㊴0-149号 ㊵0-150号 ㊶0-151号 ㊷0-152号 ㊸0-153号 ㊹0-154号 ㊺0-155号 ㊻0-156号 ㊼0-157号 ㊽0-158号 ㊾0-159号 ㊿0-160号 ㊰0-161号 ㊱0-162号 ㊲0-163号 ㊳0-164号 ㊴0-165号 ㊵0-166号 ㊶0-167号 ㊷0-168号 ㊸0-169号 ㊹0-170号 ㊺0-171号 ㊻0-172号 ㊼0-173号 ㊽0-174号 ㊾0-175号 ㊿0-176号 ㊰0-177号 ㊱0-178号 ㊲0-179号 ㊳0-180号 ㊴0-181号 ㊵0-182号 ㊶0-183号 ㊷0-184号 ㊸0-185号 ㊹0-186号 ㊺0-187号 ㊻0-188号 ㊼0-189号 ㊽0-190号 ㊾0-191号 ㊿0-192号 ㊰0-193号 ㊱0-194号 ㊲0-195号 ㊳0-196号 ㊴0-197号 ㊵0-198号 ㊶0-199号 ㊷0-200号 ㊸0-201号 ㊹0-202号 ㊺0-203号 ㊻0-204号 ㊼0-205号 ㊽0-206号 ㊾0-207号 ㊿0-208号 ㊰0-209号 ㊱0-210号 ㊲0-211号 ㊳0-212号 ㊴0-213号 ㊵0-214号 ㊶0-215号 ㊷0-216号 ㊸0-217号 ㊹0-218号 ㊺0-219号 ㊻0-220号 ㊼0-221号 ㊽0-222号 ㊾0-223号 ㊿0-224号 ㊰0-225号 ㊱0-226号 ㊲0-227号 ㊳0-228号 ㊴0-229号 ㊵0-230号 ㊶0-231号 ㊷0-232号 ㊸0-233号 ㊹0-234号 ㊺0-235号 ㊻0-236号 ㊼0-237号 ㊽0-238号 ㊾0-239号 ㊿0-240号 ㊰0-241号 ㊱0-242号 ㊲0-243号 ㊳0-244号 ㊴0-245号 ㊵0-246号 ㊶0-247号 ㊷0-248号 ㊸0-249号 ㊹0-250号 ㊺0-251号 ㊻0-252号 ㊼0-253号 ㊽0-254号 ㊾0-255号 ㊿0-256号 ㊰0-257号 ㊱0-258号 ㊲0-259号 ㊳0-260号 ㊴0-261号 ㊵0-262号 ㊶0-263号 ㊷0-264号 ㊸0-265号 ㊹0-266号 ㊺0-267号 ㊻0-268号 ㊼0-269号 ㊽0-270号 ㊾0-271号 ㊿0-272号 ㊰0-273号 ㊱0-274号 ㊲0-275号 ㊳0-276号 ㊴0-277号 ㊵0-278号 ㊶0-279号 ㊷0-280号 ㊸0-281号 ㊹0-282号 ㊺0-283号 ㊻0-284号 ㊼0-285号 ㊽0-286号 ㊾0-287号 ㊿0-288号 ㊰0-289号 ㊱0-290号 ㊲0-291号 ㊳0-292号 ㊴0-293号 ㊵0-294号 ㊶0-295号 ㊷0-296号 ㊸0-297号 ㊹0-298号 ㊺0-299号 ㊻0-300号 ㊼0-301号 ㊽0-302号 ㊾0-303号 ㊿0-304号 ㊰0-305号 ㊱0-306号 ㊲0-307号 ㊳0-308号 ㊴0-309号 ㊵0-310号 ㊶0-311号 ㊷0-312号 ㊸0-313号 ㊹0-314号 ㊺0-315号 ㊻0-316号 ㊼0-317号 ㊽0-318号 ㊾0-319号 ㊿0-320号 ㊰0-321号 ㊱0-322号 ㊲0-323号 ㊳0-324号 ㊴0-325号 ㊵0-326号 ㊶0-327号 ㊷0-328号 ㊸0-329号 ㊹0-330号 ㊺0-331号 ㊻0-332号 ㊼0-333号 ㊽0-334号 ㊾0-335号 ㊿0-336号 ㊰0-337号 ㊱0-338号 ㊲0-339号 ㊳0-340号 ㊴0-341号 ㊵0-342号 ㊶0-343号 ㊷0-344号 ㊸0-345号 ㊹0-346号 ㊺0-347号 ㊻0-348号 ㊼0-349号 ㊽0-350号 ㊾0-351号 ㊿0-352号 ㊰0-353号 ㊱0-354号 ㊲0-355号 ㊳0-356号 ㊴0-357号 ㊵0-358号 ㊶0-359号 ㊷0-360号 ㊸0-361号 ㊹0-362号 ㊺0-363号 ㊻0-364号 ㊼0-365号 ㊽0-366号 ㊾0-367号 ㊿0-368号 ㊰0-369号 ㊱0-370号 ㊲0-371号 ㊳0-372号 ㊴0-373号 ㊵0-374号 ㊶0-375号 ㊷0-376号 ㊸0-377号 ㊹0-378号 ㊺0-379号 ㊻0-380号 ㊼0-381号 ㊽0-382号 ㊾0-383号 ㊿0-384号 ㊰0-385号 ㊱0-386号 ㊲0-387号 ㊳0-388号 ㊴0-389号 ㊵0-390号 ㊶0-391号 ㊷0-392号 ㊸0-393号 ㊹0-394号 ㊺0-395号 ㊻0-396号 ㊼0-397号 ㊽0-398号 ㊾0-399号 ㊿0-400号 ㊰0-401号 ㊱0-402号 ㊲0-403号 ㊳0-404号 ㊴0-405号 ㊵0-406号 ㊶0-407号 ㊷0-408号 ㊸0-409号 ㊹0-410号 ㊺0-411号 ㊻0-412号 ㊼0-413号 ㊽0-414号 ㊾0-415号 ㊿0-416号 ㊰0-417号 ㊱0-418号 ㊲0-419号 ㊳0-420号 ㊴0-421号 ㊵0-422号 ㊶0-423号 ㊷0-424号 ㊸0-425号 ㊹0-426号 ㊺0-427号 ㊻0-428号 ㊼0-429号 ㊽0-430号 ㊾0-431号 ㊿0-432号 ㊰0-433号 ㊱0-434号 ㊲0-435号 ㊳0-436号 ㊴0-437号 ㊵0-438号 ㊶0-439号 ㊷0-440号 ㊸0-441号 ㊹0-442号 ㊺0-443号 ㊻0-444号 ㊼0-445号 ㊽0-446号 ㊾0-447号 ㊿0-448号 ㊰0-449号 ㊱0-450号 ㊲0-451号 ㊳0-452号 ㊴0-453号 ㊵0-454号 ㊶0-455号 ㊷0-456号 ㊸0-457号 ㊹0-458号 ㊺0-459号 ㊻0-460号 ㊼0-461号 ㊽0-462号 ㊾0-463号 ㊿0-464号 ㊰0-465号 ㊱0-466号 ㊲0-467号 ㊳0-468号 ㊴0-469号 ㊵0-470号 ㊶0-471号 ㊷0-472号 ㊸0-473号 ㊹0-474号 ㊺0-475号 ㊻0-476号 ㊼0-477号 ㊽0-478号 ㊾0-479号 ㊿0-480号 ㊰0-481号 ㊱0-482号 ㊲0-483号 ㊳0-484号 ㊴0-485号 ㊵0-486号 ㊶0-487号 ㊷0-488号 ㊸0-489号 ㊹0-490号 ㊺0-491号 ㊻0-492号 ㊼0-493号 ㊽0-494号 ㊾0-495号 ㊿0-496号 ㊰0-497号 ㊱0-498号 ㊲0-499号 ㊳0-500号 ㊴0-501号 ㊵0-502号 ㊶0-503号 ㊷0-504号 ㊸0-505号 ㊹0-506号 ㊺0-507号 ㊻0-508号 ㊼0-509号 ㊽0-510号 ㊾0-511号 ㊿0-512号 ㊰0-513号 ㊱0-514号 ㊲0-515号 ㊳0-516号 ㊴0-517号 ㊵0-518号 ㊶0-519号 ㊷0-520号 ㊸0-521号 ㊹0-522号 ㊺0-523号 ㊻0-524号 ㊼0-525号 ㊽0-526号 ㊾0-527号 ㊿0-528号 ㊰0-529号 ㊱0-530号 ㊲0-531号 ㊳0-532号 ㊴0-533号 ㊵0-534号 ㊶0-535号 ㊷0-536号 ㊸0-537号 ㊹0-538号 ㊺0-539号 ㊻0-540号 ㊼0-541号 ㊽0-542号 ㊾0-543号 ㊿0-544号 ㊰0-545号 ㊱0-546号 ㊲0-547号 ㊳0-548号 ㊴0-549号 ㊵0-550号 ㊶0-551号 ㊷0-552号 ㊸0-553号 ㊹0-554号 ㊺0-555号 ㊻0-556号 ㊼0-557号 ㊽0-558号 ㊾0-559号 ㊿0-560号 ㊰0-561号 ㊱0-562号 ㊲0-563号 ㊳0-564号 ㊴0-565号 ㊵0-566号 ㊶0-567号 ㊷0-568号 ㊸0-569号 ㊹0-570号 ㊺0-571号 ㊻0-572号 ㊼0-573号 ㊽0-574号 ㊾0-575号 ㊿0-576号 ㊰0-577号 ㊱0-578号 ㊲0-579号 ㊳0-580号 ㊴0-581号 ㊵0-582号 ㊶0-583号 ㊷0-584号 ㊸0-585号 ㊹0-586号 ㊺0-587号 ㊻0-588号 ㊼0-589号 ㊽0-590号 ㊾0-591号 ㊿0-592号 ㊰0-593号 ㊱0-594号 ㊲0-595号 ㊳0-596号 ㊴0-597号 ㊵0-598号 ㊶0-599号 ㊷0-600号 ㊸0-601号 ㊹0-602号 ㊺0-603号 ㊻0-604号 ㊼0-605号 ㊽0-606号 ㊾0-607号 ㊿0-608号 ㊰0-609号 ㊱0-610号 ㊲0-611号 ㊳0-612号 ㊴0-613号 ㊵0-614号 ㊶0-615号 ㊷0-616号 ㊸0-617号 ㊹0-618号 ㊺0-619号 ㊻0-620号 ㊼0-621号 ㊽0-622号 ㊾0-623号 ㊿0-624号 ㊰0-625号 ㊱0-626号 ㊲0-627号 ㊳0-628号 ㊴0-629号 ㊵0-630号 ㊶0-631号 ㊷0-632号 ㊸0-633号 ㊹0-634号 ㊺0-635号 ㊻0-636号 ㊼0-637号 ㊽0-638号 ㊾0-639号 ㊿0-640号 ㊰0-641号 ㊱0-642号 ㊲0-643号 ㊳0-644号 ㊴0-645号 ㊵0-646号 ㊶0-647号 ㊷0-648号 ㊸0-649号 ㊹0-650号 ㊺0-651号 ㊻0-652号 ㊼0-653号 ㊽0-654号 ㊾0-655号 ㊿0-656号 ㊰0-657号 ㊱0-658号 ㊲0-659号 ㊳0-660号 ㊴0-661号 ㊵0-662号 ㊶0-663号 ㊷0-664号 ㊸0-665号 ㊹0-666号 ㊺0-667号 ㊻0-668号 ㊼0-669号 ㊽0-670号 ㊾0-671号 ㊿0-672号 ㊰0-673号 ㊱0-674号 ㊲0-675号 ㊳0-676号 ㊴0-677号 ㊵0-678号 ㊶0-679号 ㊷0-680号 ㊸0-681号 ㊹0-682号 ㊺0-683号 ㊻0-684号 ㊼0-685号 ㊽0-686号 ㊾0-687号 ㊿0-688号 ㊰0-689号 ㊱0-690号 ㊲0-691号 ㊳0-692号 ㊴0-693号 ㊵0-694号 ㊶0-695号 ㊷0-696号 ㊸0-697号 ㊹0-698号 ㊺0-699号 ㊻0-700号 ㊼0-701号 ㊽0-702号 ㊾0-703号 ㊿0-704号 ㊰0-705号 ㊱0-706号 ㊲0-707号 ㊳0-708号 ㊴0-709号 ㊵0-710号 ㊶0-711号 ㊷0-712号 ㊸0-713号 ㊹0-714号 ㊺0-715号 ㊻0-716号 ㊼0-717号 ㊽0-718号 ㊾0-719号 ㊿0-720号 ㊰0-721号 ㊱0-722号 ㊲0-723号 ㊳0-724号 ㊴0-725号 ㊵0-726号 ㊶0-727号 ㊷0-728号 ㊸0-729号 ㊹0-730号 ㊺0-731号 ㊻0-732号 ㊼0-733号 ㊽0-734号 ㊾0-735号 ㊿0-736号 ㊰0-737号 ㊱0-738号 ㊲0-739号 ㊳0-740号 ㊴0-741号 ㊵0-742号 ㊶0-743号 ㊷0-744号 ㊸0-745号 ㊹0-746号 ㊺0-747号 ㊻0-748号 ㊼0-749号 ㊽0-750号 ㊾0-751号 ㊿0-752号 ㊰0-753号 ㊱0-754号 ㊲0-755号 ㊳0-756号 ㊴0-757号 ㊵0-758号 ㊶0-759号 ㊷0-760号 ㊸0-761号 ㊹0-762号 ㊺0-763号 ㊻0-764号 ㊼0-765号 ㊽0-766号 ㊾0-767号 ㊿0-768号 ㊰0-769号 ㊱0-770号 ㊲0-771号 ㊳0-772号 ㊴0-773号 ㊵0-774号 ㊶0-775号 ㊷0-776号 ㊸0-777号 ㊹0-778号 ㊺0-779号 ㊻0-780号 ㊼0-781号 ㊽0-782号 ㊾0-783号 ㊿0-784号 ㊰0-785号 ㊱0-786号 ㊲0-787号 ㊳0-788号 ㊴0-789号 ㊵0-790号 ㊶0-791号 ㊷0-792号 ㊸0-793号 ㊹0-794号 ㊺0-795号 ㊻0-796号 ㊼0-797号 ㊽0-798号 ㊾0-799号 ㊿0-800号 ㊰0-801号 ㊱0-802号 ㊲0-803号 ㊳0-804号 ㊴0-805号 ㊵0-806号 ㊶0-807号 ㊷0-808号 ㊸0-809号 ㊹0-810号 ㊺0-811号 ㊻0-812号 ㊼0-813号 ㊽0-814号 ㊾0-815号 ㊿0-816号 ㊰0-817号 ㊱0-818号 ㊲0-819号 ㊳0-820号 ㊴0-821号 ㊵0-822号 ㊶0-823号 ㊷0-824号 ㊸0-825号 ㊹0-826号 ㊺0-827号 ㊻0-828号 ㊼0-829号 ㊽0-830号 ㊾0-831号 ㊿0-832号 ㊰0-833号 ㊱0-834号 ㊲0-835号 ㊳0-836号 ㊴0-837号 ㊵0-838号 ㊶0-839号 ㊷0-840号 ㊸0-841号 ㊹0-842号 ㊺0-843号 ㊻0-844号 ㊼0-845号 ㊽0-846号 ㊾0-847号 ㊿0-848号 ㊰0-849号 ㊱0-850号 ㊲0-851号 ㊳0-852号 ㊴0-853号 ㊵0-854号 ㊶0-855号 ㊷0-856号 ㊸0-857号 ㊹0-858号 ㊺0-859号 ㊻0-860号 ㊼0-861号 ㊽0-862号 ㊾0-863号 ㊿0-864号 ㊰0-865号 ㊱0-866号 ㊲0-867号 ㊳0-868号 ㊴0-869号 ㊵0-870号 ㊶0-871号 ㊷0-872号 ㊸0-873号 ㊹0-874号 ㊺0-875号 ㊻0-876号 ㊼0-877号 ㊽0-878号 ㊾0-879号 ㊿0-880号 ㊰0-881号 ㊱0-882号 ㊲0-883号 ㊳0-884号 ㊴0-885号 ㊵0-886号 ㊶0-887号 ㊷0-888号 ㊸0-889号 ㊹0-890号 ㊺0-891号 ㊻0-892号 ㊼0-893号 ㊽0-894号 ㊾0-895号 ㊿0-896号 ㊰0-897号 ㊱0-898号 ㊲0-899号 ㊳0-900号 ㊴0-901号 ㊵0-902号 ㊶0-903号 ㊷0-904号 ㊸0-905号 ㊹0-906号 ㊺0-907号 ㊻0-908号 ㊼0-909号 ㊽0-910号 ㊾0-911号 ㊿0-912号 ㊰0-913号 ㊱0-914号 ㊲0-915号 ㊳0-916号 ㊴0-917号 ㊵0-918号 ㊶0-919号 ㊷0-920号 ㊸0-921号 ㊹0-922号 ㊺0-923号 ㊻0-924号 ㊼0-925号 ㊽0-926号 ㊾0-927号 ㊿0-928号 ㊰0-929号 ㊱0-930号 ㊲0-931号 ㊳0-932号 ㊴0-933号 ㊵0-934号 ㊶0-935号 ㊷0-936号 ㊸0-937号 ㊹0-938号 ㊺0-939号 ㊻0-940号 ㊼0-941号 ㊽0-942号 ㊾0-943号 ㊿0-944号 ㊰0-945号 ㊱0-946号 ㊲0-947号 ㊳0-948号 ㊴0-949号 ㊵0-950号 ㊶0-951号 ㊷0-952号 ㊸0-953号 ㊹0-954号 ㊺0-955号 ㊻0-956号 ㊼0-957号 ㊽0-958号 ㊾0-959号 ㊿0-960号 ㊰0-961号 ㊱0-962号 ㊲0-963号 ㊳0-964号 ㊴0-965号 ㊵0-966号 ㊶0-967号 ㊷0-968号 ㊸0-969号 ㊹0-970号 ㊺0-971号 ㊻0-972号 ㊼0-973号 ㊽0-974号 ㊾0-975号 ㊿0-976号 ㊰0-977号 ㊱0-978号 ㊲0-979号 ㊳0-980号 ㊴0-981号 ㊵0-982号 ㊶0-983号 ㊷0-984号 ㊸0-985号 ㊹0-986号 ㊺0-987号 ㊻0-988号 ㊼0-989号 ㊽0-990号 ㊾0-991号 ㊿0-992号 ㊰0-993号 ㊱0-994号 ㊲0-995号 ㊳0-996号 ㊴0-997号 ㊵0-998号 ㊶0-999号 ㊷0-1000号 ㊸0-1001号 ㊹0-1002号 ㊺0-1003号 ㊻0-1004号 ㊼0-1005号 ㊽0-1006号 ㊾0-1007号 ㊿0-1008号 ㊰0-1009号 ㊱0-1010号 ㊲0-1011号 ㊳0-1012号 ㊴0-1013号 ㊵0-1014号 ㊶0-1015号 ㊷0-1016号 ㊸0-1017号 ㊹0-1018号 ㊺0-1019号 ㊻0-1020号 ㊼0-1021号 ㊽0-1022号 ㊾0-1023号 ㊿0-1024号 ㊰0-1025号 ㊱0-1026号 ㊲0-1027号 ㊳0-1028号 ㊴0-1029号 ㊵0-1030号 ㊶0-1031号 ㊷0-1032号 ㊸0-1033号 ㊹0-1034号 ㊺0-1035号 ㊻0-1036号 ㊼0-1037号 ㊽0-1038号 ㊾0-1039号 ㊿0-1040号 ㊰0-1041号 ㊱0-1042号 ㊲0-1043号 ㊳0-1044号 ㊴0-1045号 ㊵0-1046号 ㊶0-1047号 ㊷0-1048号 ㊸0-1049号 ㊹0-1050号 ㊺0-1051号 ㊻0-1052号 ㊼0-1053号 ㊽0-1054号 ㊾0-1055号 ㊿0-1056号 ㊰0-1057号 ㊱0-1058号 ㊲0-1059号 ㊳0-1060号 ㊴0-1061号 ㊵0-1062号 ㊶0-1063号 ㊷0-1064号 ㊸0-1065号 ㊹0-1066号 ㊺0-1067号 ㊻0-1068号 ㊼0-1069号 ㊽0-1070号 ㊾0-1071号 ㊿0-1072号 ㊰0-1073号 ㊱0-1074号 ㊲0-1075号 ㊳0-1076号 ㊴0-1077号 ㊵0-1078号 ㊶0-1079号 ㊷0-1080号 ㊸0-1081号 ㊹0-1082号 ㊺0-1083号 ㊻0-1084号 ㊼0-1085号 ㊽0-1086号 ㊾0-1087号 ㊿0-1088号 ㊰0-1089号 ㊱0-1090号 ㊲0-1091号 ㊳0-1092号 ㊴0-1093号 ㊵0-1094号 ㊶0-1095号 ㊷0-1096号 ㊸0-1097号 ㊹0-1098号 ㊺0-1099号 ㊻0-1100号 ㊼0-1101号 ㊽0-1102号 ㊾0-1103号 ㊿0-1104号 ㊰0-1105号 ㊱0-1106号 ㊲0-1107号 ㊳0-1108号 ㊴0-1109号 ㊵0-1110号 ㊶0-1111号 ㊷0-1112号 ㊸0-1113号 ㊹0-1114号 ㊺0-1115号 ㊻0-1116号 ㊼0-1117号 ㊽0-1118号 ㊾0-1119号 ㊿0-1120号 ㊰0-1121号 ㊱0-1122号 ㊲0-1123号 ㊳0-1124号 ㊴0-1125号 ㊵0-1126号 ㊶0-1127号 ㊷0-1128号 ㊸0-1129号 ㊹0-1130号 ㊺0-1131号 ㊻0-1132号 ㊼0-1133号 ㊽0-1134号 ㊾0-1135号 ㊿0-1136号 ㊰0-1137号 ㊱0-1138号 ㊲0-1139号 ㊳0-1140号 ㊴0-1141号 ㊵0-1142号 ㊶0-1143号 ㊷0-1144号 ㊸0-1145号 ㊹0-1146号 ㊺0-1147号 ㊻0-1148号 ㊼0-1149号 ㊽0-1150号 ㊾0-1151号 ㊿0-1152号 ㊰0-1153号 ㊱0-1154号 ㊲0-1155号 ㊳0-1156号 ㊴0-1157号 ㊵0-1158号 ㊶0-1159号 ㊷0-1160号 ㊸0-1161号 ㊹0-1162号 ㊺0-1163号 ㊻0-1164号 ㊼0-1165号 ㊽0-1166号 ㊾0-1167号 ㊿0-1168号 ㊰0-1169号 ㊱0-1170号 ㊲0-1171号 ㊳0-1172号 ㊴0-1

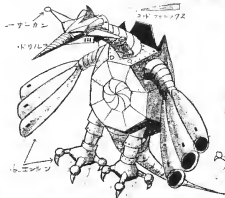
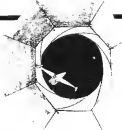
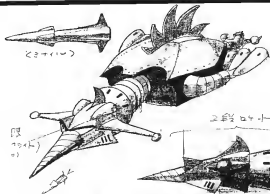
F-2



4

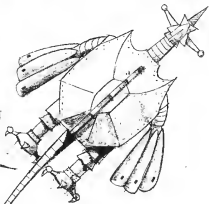


F-3

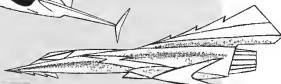


コド フォンクス

3



4



1



2



フレンドシップ

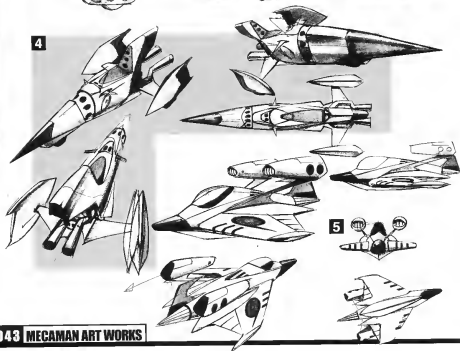
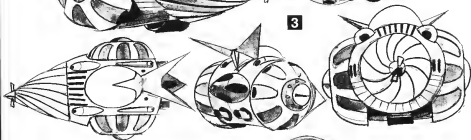
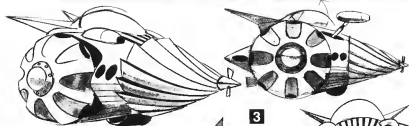


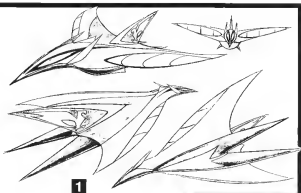
メカデザインについて / 中村光毅

新造人間 キャシャーン 1973

キャシャーンではヒーローが強いのにメインメカが4台出て来るという設定でした。それぞれのメカは階層対峙というコンセプトで描いていたので、それぞれのシルエット特徴あるものにもしようとしました。変形に対してはあまり深くは考えなくて良かったように思います。このころに本人公認に数種類のメカが出て来るというパターンが定着してしまっただけで、これは以降も継承されていくことになりましたね。

①フレンドシップの初期デザイン ②フレンドシップ、水陸両用ロボ フレンドシップが4機登場する内の一機 主人公を乗せて飛ぶ新造アキラ ③フレンドシップ 実用メカ ④フレンドシップ ⑤フレンドシップ ⑥フレンドシップ ⑦フレンドシップ ⑧フレンドシップ ⑨フレンドシップ ⑩フレンドシップ





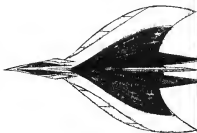
1

メカデザインについて / 中村光毅

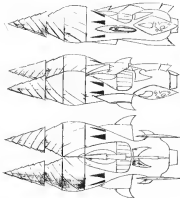
破裏拳ポリマー

1974

いままでのメカのコンセプトと違うのは、主人公の乗っているのディスプがメカに定着するという点ですね。最初はそこにと関係がなかった。デザインする時にも悩んだのですが、その作家の方から、そういう素材を想定すると可能なのだという説明を受けて納得してきたのだと覚えてます。



2



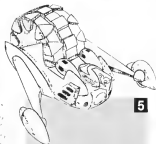
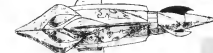
①ポリマーカー ②ポリマーワークの先行機 ③機体構造の異なるメカ ④機体として、スーツからメカへの移行の初期段階は影響した ⑤ポリマーワーク「ガッチャマン」「キンシャーン」と同じように、機体構造に定着するメカが、機体・機中をカバーする ⑥ポリマーマシン ⑦機体と機中を定着するメカ ⑧ポリマーマシンは、マシンに定着すること、ポリマーマシンの水や機体 ⑨ポリマーワーク ⑩機体構造に定着する



3

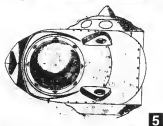
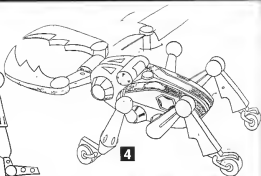
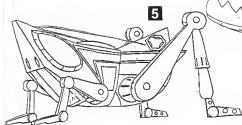


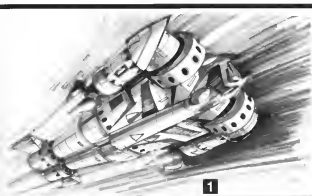
4



5

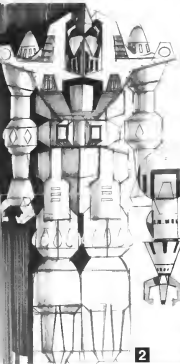




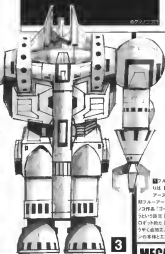


1

メカデザインについて／中村光敏



2



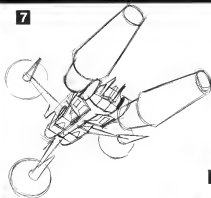
3

宇宙の騎士
テッカマン
1975

このころになるとメカも手分けしてデザインしていました。ペガシウスは出展品のスウェッチを天野さんらが作ったものと同じように、曲の作家堀江良河さんがデザインしていました。私はブルーアース等のデザイン画を何種類も描きました。時代的にメカも権利になってきてブルーアースなどは随分と儲かろうとしていましたね。起亜中央の円柱をもっと上の真のようイメージで伸ばしてみてはどうか、という細かい指摘は吉田氏から受けつけたのを覚えています。

■ブルー・アーム年アサダスケッチ3 新刊のナザレン 新装版といふ
りし 既出のナザレンといふナザレン 新装版のナザレン 新装版のナザレン
■ブルー・アーム年アサダスケッチ3 新刊のナザレン 新装版といふ
りし 既出のナザレンといふナザレン 新装版のナザレン 新装版のナザレン
■ブルー・アーム年アサダスケッチ3 新刊のナザレン 新装版といふ
りし 既出のナザレンといふナザレン 新装版のナザレン 新装版のナザレン

7



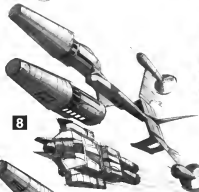
4



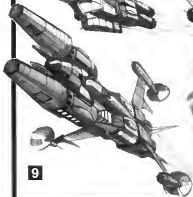
5



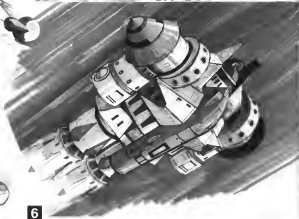
8



9



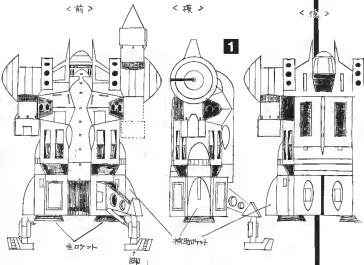
6



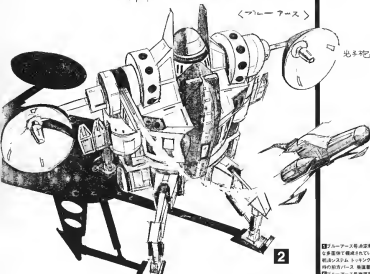
< 前 >

< 横 >

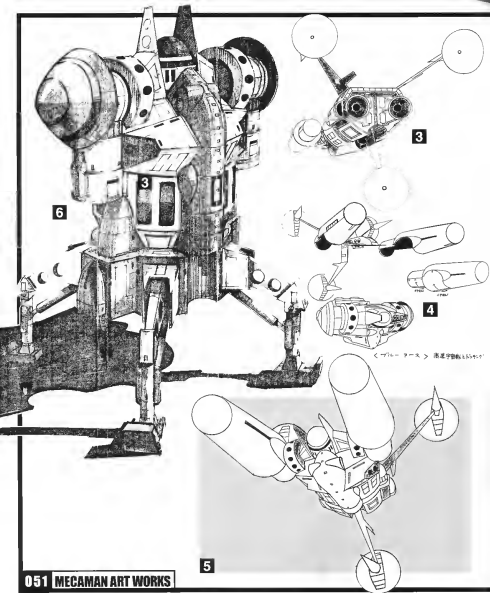
< 後 >



< プルーアース >



① プルーアース号 本誌掲載の2面図。全身のシルエットは本誌と異なり、原案は頭部が多量体で構成されているのがわかる。② 此号掲載時のスケッチ。③ トップ視図。④ トロッキング時の状態。⑤ トロッキング時の状態。⑥ 本誌掲載時の状態。⑦ トロッキング時の状態。⑧ トロッキング時の状態。⑨ トロッキング時の状態。⑩ トロッキング時の状態。⑪ トロッキング時の状態。⑫ トロッキング時の状態。⑬ トロッキング時の状態。⑭ トロッキング時の状態。⑮ トロッキング時の状態。⑯ トロッキング時の状態。⑰ トロッキング時の状態。⑱ トロッキング時の状態。⑲ トロッキング時の状態。⑳ トロッキング時の状態。㉑ トロッキング時の状態。㉒ トロッキング時の状態。㉓ トロッキング時の状態。㉔ トロッキング時の状態。㉕ トロッキング時の状態。㉖ トロッキング時の状態。㉗ トロッキング時の状態。㉘ トロッキング時の状態。㉙ トロッキング時の状態。㉚ トロッキング時の状態。㉛ トロッキング時の状態。㉜ トロッキング時の状態。㉝ トロッキング時の状態。㉞ トロッキング時の状態。㉟ トロッキング時の状態。㊱ トロッキング時の状態。㊲ トロッキング時の状態。㊳ トロッキング時の状態。㊴ トロッキング時の状態。㊵ トロッキング時の状態。㊶ トロッキング時の状態。㊷ トロッキング時の状態。㊸ トロッキング時の状態。㊹ トロッキング時の状態。㊺ トロッキング時の状態。㊻ トロッキング時の状態。㊼ トロッキング時の状態。㊽ トロッキング時の状態。㊾ トロッキング時の状態。㊿ トロッキング時の状態。





[池田 憲章×中村 光毅]

TAIDAN



「もうやめようっ！」 とは思わなかったですけど、 「…死ぬな」とは 思いましたね(笑)。(中村)



別にスタッフもなれてきて、後半は原画マンの方とがまかされていたものもありましたね。あくまで本業は美術師だから、私は思っていなかった。

池田 なるほど「ミッドガルGOD」でメカと美術を手掛けるというパターンがはじめてだったという事ですね。

中村 そうですね。悪い言い方か(笑)。私にしては、悪くメカデザインはやりたくないですね。

池田 しかし、次に科学者側がチャマンになる。今度はむしろメカの占める割合が増えてきますね。メカメカが5台というように、メカのコンセプト作りなどはどうなっていたのですか？

中村 メカの機能などは文芸部の方からすでに決まっていたのがあるんです。その時は意外に好き勝手にやらせてもらっていましたから、そういう意味では楽しかったですね。あまり深くは考えず、当時は作業を同時に進めていきましたから、メカのデザインが終わるとすぐ美術設定をやらなくてはいけません。

池田 ガッチャマンでも毎回登場にメカが登場しますが、あの機体の美意識と色が、これは中村さんの方で指定されていたんですか？

中村 いえ、その辺は、私の方では外観を決める位で、設定書を出すためのエッセイ的なものは、当時、特殊効果という部署にいらした船迫さんが一手に引き受けていたんです。

池田 あの当時の特殊効果はなかなか他のプロダクションにもまねできなかったのでは？

中村 そうですね。タツノコは毎回いろんな工夫というかチャレンジをしていたと思います。

池田 美術監督としてガッチャマンでは、色使いの色彩設計のことも大事にされていたんですね。特撮にはカラーコンタクトの色を分けていた。

中村 全部は無理でした。第一話のタイトルキングの破壊シーンとか二連のシーンとか、コマコマのようなものも撮りました。その辺は制作の決断で美しさと表現とを優先しました。開発費を動画ではなく、背景で採りかまわすという考えとかは「決断」でたのめしたんです。

池田 当時はギャグ作品とリアス作品とを同時に制作されていた頃で、そういうのを、美術監督としては頭の切り替えをどうされていたんですか？

中村 それは、当時はあれもありました。これもやりたいという意欲があつた。本人はそんなに苦労がなかったんです。

この作品はこんなことをしたい、ここの作品ではこんな事もやってみたい、といった感じで、ですから、そんな高揚した、燃じた事はなかったんです。

そういう意味では、私はタツノコに決めた。そこはごくごくキーンとしている。他のスタジオからしたら、そんなにいいものじゃないの、作品もたまたまとほめてもらったと聞きます。

池田 なるほど。タツノコ作品はメカものでなくともメカが出て来ますね。『三三四』にもバイクが出て来ますがあのデザイン、中村さんですか？

中村 あ、その主人公の乗るバイクは、最初にはレシーバーバイクのような重宝なデザインだったのですが、世界中を走るという設定ですから、もう少し普通のものにしたほうがいいという事になり、主役が乗るに足る味をデザインにのせてしまいました。

池田 なるほど。しかし、『三三四』の有名なリアス作品と同時に「ハクシン大魔王」のようはメカ作品と並行して進んでますよね。今、たまにバザンコで「ハクシン大魔王」とかきやるとああーそだったーこんなファンキーな世評だったなあ(笑)。海外への輸出を断断とされていたのかどうかは知りませんが、とにかく明るくて一瞥の価値もあつてよくカラフルでした。

中村 まあ、私は元々、色というものが好きで、色が好きなんです。暗い色というよりも、明るい色が好きなんです。重さの少ない、シロの、白の、高貴な感じがしたんですが、「もう少し黒色、赤色、まじりつつ(笑)」と指摘されて、いい本性が出ていました(笑)。

池田 つい本性が(笑)。

中村 色だけはね、なかなか自分のものというのがあるもんだ。

池田 シリアスなギャグのものをやらせて、(笑)三三四は受けられるわけですが、70年代半ばです。

中村 ええ。決断はねえ。もう一バシと、これを叫びたいなあと思いましたが、ホントにもう死ぬかな。と思いました(笑)。

池田 死ぬ。(笑)。それは特撮の入り

タツノコプロ在籍中

- 1965年 宇宙エース (背景/中村光毅)
- 1967年 マッハGOGOGO (メカニックデザイン・美術監督・背景/中村光毅)
- おらあガスラだど (美術監督・背景/中村光毅)
- 1968年 ドカベン (美術監督・背景/中村光毅)
- 1968年 紅三四郎 (背景/中村光毅)
- ハクション大魔王 (美術監督・背景/中村光毅)
- 1970年 みなしごハッチ (美術監督・背景/中村光毅)
- 1971年 決断 (美術設定/中村光毅)
- 1972年 桜の木モック (背景/中村光毅)
- 科学忍者隊ガッチャマン (メカニックデザイン/中村光毅・大河原邦男・美術監督・背景/中村光毅)
- 1973年 けろっこデメタン (美術/中村光毅)
- 新造人間キャシャーン (美術/中村光毅)
- 1974年 新みなしごハッチ (美術監督・背景/中村光毅)
- 望遠鏡ポリマー (メカニックデザイン/中村光毅・大河原邦男・美術監督・背景/中村光毅)
- 1975年 宇宙の騎士テッカマン (美術監督・背景/中村光毅)
- タイムボカン (メカニックデザイン・美術監督/中村光毅)

オフィスメカマン

- 1976年 ボールのミラクル大作戦 (メカニックデザイン・美術監督/中村光毅)
- ろぼッチビートン (美術監督/中村光毅)
- 1977年 合体戦隊メカドランゴ (メカニックデザイン/メカマン)
- 超スーパーカーガッタイガー (メカニックデザイン・美術/メカマン)
- 1978年 無敵超人ザンボット3 (美術/中村光毅)
- 無敵鋼人ダイターン3 (美術/メカマン)
- 宇宙魔神ダイケンゴー (美術監督/中村光毅)
- (劇) 科学忍者隊ガッチャマン (美術監督/中村光毅)
- 科学忍者隊ガッチャマンII (美術デザイン/中村光毅)
- 1979年 ザ・ウルトラマン (美術/中村光毅)
- 機動戦士ガンダム (美術設定/中村光毅)
- 怪盗ルパンIIIの謎 (美術監督/多田喜久子・中村光毅)
- 科学忍者隊ガッチャマンF (美術デザイン/中村光毅)
- 1980年 ニルスのふしぎな旅 (美術監督/中村光毅)
- 伝説巨神イデオン (美術監督/中村光毅)
- 1981年 黄金戦士ゴールドライタン (美術担当/中村光毅)
- (劇) 機動戦士ガンダム (美術監督/中村光毅)
- ブレーメン4「地獄の中の天使たち」 (美術監督/中村光毅 設定デザイン/メカマン)
- うる星やつら (美術監督/中村光毅 メカニックデザイン/メカマン)
- まいっちんぐマチコ先生 (美術監督/中村光毅)
- 太陽の牙ダグラム (美術監督/中村光毅)
- 1982年 白い牙ホワイトファンク物語 (舞台設定/中村光毅)
- 太陽の子エステバン (アニメーション美術/中村光毅)
- (劇) 伝説巨神イデオン (美術監督/中村光毅)
- (劇) テクノポリス210 (美術設定/中村光毅)
- 1983年 (劇) クラッシャージョウ (美術監督/中村光毅)
- スプーンおばさん (美術監督/中村光毅)
- (劇) ドキュメント太陽の牙ダグラム (美術/中村光毅)
- 1984年 (劇) 風の谷のナウシカ (美術監督/中村光毅)
- 巨神ゴーク(背景/メカマン)
- 魔法の妖精ペルシャ (美術監督/中村光毅・三浦賢)
- (劇) 地球物語テレビス2500 (美術監督/中村光毅)
- 1985年 (劇) メカゾーン23 (美術監督/中村光毅)

- 世紀末救世主伝説 北斗の拳 (美術デザイン/中村光毅)
魔法のスターマジカルエミ (美術監督/三浦智)
[劇] こちら馬鈴区庵有公園前派出所 (美術監督/中村光毅)
[劇] エリアB (美術監督/中村光毅)
ターティベア (美術監督/中村光毅・岡田有章)
1986年 雑誌のアイドルバスターユース (美術監督/三浦智)
がんばれ! キッカーズ (美術監督/三浦智)
1987年 [劇] パツムテリャ (美術監督/木下和宏と共同・中村光毅)
きまぐれオレンジ★ロード (美術監督/中村光毅)
鉄仮面を盗え「ダルトニヤン物語」より (美術/中村光毅)
[劇] あいつとラフ・イ (美術監督/中村光毅)
アニメ三銃士 (美術/木下和宏と共同・中村光毅)
藤子不二雄のキテレツ大百科 (美術監督/中村光毅)
1988年 燃える! お兄さん (美術監督/三浦智)
鎧伝サムライトルーパー (美術/岡田有章)
[劇] きまぐれオレンジ★ロード「あの日に帰りたい」 (美術監督/三浦智)
美味しんぼ (小物デザイン/佐藤正造)
1989年 聖神ライカー (美術/岡田有章)
らんま1/2熱闘編 (美術監督/三浦智)
1990年 勇者エクスカイザー (美術/岡田有章)
1991年 太陽の勇者ファイバード (美術/岡田有章)
1992年 伝説の勇者ダ・ガーン (美術/岡田有章)
スーパーゾガン (美術/三浦智)
1993年 勇者特急マイトガイン (美術/岡田有章)
1994年 勇者警備ジェイダッガー (美術/岡田有章)
1995年 黄金勇者ゴルドラン (美術/岡田有章)
獣戦士ガルキヤーク (美術/岡田有章・永吉幸樹)
1996年 勇者指令ダグオン (美術/岡田有章)
少年サンタの大冒険! (美術/中村光毅)
ガンバリスト號 (美術監督/中村光毅)
姫者ライディーン (美術監督/岡田有章・永吉幸樹)
逮捕しちゃうぞ (美術監督/中村光毅)
1997年 勇者王ガオガイガー (美術/岡田有章)
[新] マッハGOGO (美術監督/中村光毅)
1998年 時空転抄ナスカ (美術監督/中村光毅)
Q.T.エイトロン (美術/岡田有章)
アンドロイド・アナMAICOBO10 (美術監督/中村光毅)
シャドウスケル〜影技〜 (美術監督/中村光毅)
1999年 星界の紋章 (美術/岡田有章)
POWER STONE (美術/三浦智)
エデンスボウイ (美術/阿久津美千代)
ベターマン (美術/岡田有章)
2000年 星界の戦旗 (美術/岡田有章)
スーパーミルキオン (美術/岡田有章)
人造人間キカイダーTHE ANIMATION (美術/岡田有章)
六門天外モンコレナイト (美術/阿久津美千代)
怪盗きらめきマン (美術/中村光毅)
勝負師伝説 哲也 (美術/中村光毅)
ニャンダーかめん (美術/中村光毅・ボード/三浦智)
2001年 逮捕しちゃうぞ2 (美術/阿久津美千代・ボード/永吉幸樹)
星界の戦旗II (美術/岡田有章)

ハッキリ言ってタツノコ時代の私の上司でしたのでヘタな事は言えません。というのも、中村さんは美術部の責任者だったのですが、キャラクター室の管理もイヤイヤ引き受けていたらしく、文句や苦情が全部、中村さんに行ってしまうと、本当に色々お世話になりました。

まず、タツノコのイキモノ（キャラクター）は、吉田（竜夫）社長や九里さんと笹川さん、そしてほくが描いていましたが、それ以外の全て、メカやら美術設定やらは中村さんのオリジナルですから。今思えば、これは本当にすごい事だと思います。そしてそれ以外でも、部長として部下をしきってもしましたから。

これだけ仕事をやられてきたのだから、もうやらなくていいです。好きな絵をどんどん描いて悠々自適に暮らしてください。絵かきとしての中村さんが、ほくは一番すごいと思っているので、残りの人生はせむ！

メカニカルデザイナー 大河原 邦男

僕がタツノコプロに入社してはいったのが、中村光毅さんの美術課だったんです。中村さんは仕事をしていないと溶けてしまうような、それくらい仕事熱心と言うか仕事の好きな人ですね。仕事と趣味の境がない方ではないのかと思います。僕などは最近やっと仕事と趣味が一致しているのではないかなあ、と（笑）思い始めたくらいですが、僕は最初は『科学忍者隊カッチャマン』のメカを手伝っていました。メインメカはすでに中村さんが作られていて、僕はそれ以外のメカを描くという仕事でした。そして『ヤッターマン』の時に中村さんから、メカをやってみないか、と言われて、それが現在に至る僕の仕事の始まりということになります。

ああいうギャグタッチのメカというのは初めてだし、最初はどうかやったらいいものかとまどいましたね。まあ試行錯誤の連続でした。タツノコプロには3年いて、4年目の『ゴータム』の時にタツノコ専属の非常勤にしてもらったわけです。が、実はタツノコに入社して1,2年目にすでに中村さんから、独立して一緒にやってみないか、というお話をいただいていたんです。結果的には僕の方が先に外にでてしまったわけですが、中村さんの場合は美術課を率いているという立場がありましたから、そう簡単には辞められないだろうと思っていました。が、その後本当に辞められた時には驚きましたね。中村さんが美術を担当して、僕がメカを描くということで、昭和51年に一緒にメカマンを設立したわけです。しかし、当時すでにキャリアが20年ちかくもあるベテランと、また4年そこそこの僕とではどうも不釣り合いを感じましてね。一緒に作った会社でしたから給料は同じということでスタートしたのですが、どうもそのことが僕にはプレッシャーだったんです。どう考えても中村さんの仕事のほうが稼いでいる。それと僕はあまり会社とか組織とかには向いていない人間たというところがありまして、それなら独りで気楽にやろう、ということでメカマンから別れさせていたたいわけでした。

ただその後、『ダイターン3』や『ガンダム』などで僕がメカデザインを、そして中村さんが美術監督という具合に、仕事で一緒にさせていただく機会が続きました。中村さんは趣味がない……などと言っておられるようですが、ギターはうまいし、バイクに乗るとあの温厚な人柄からは考えられない走りをするし（笑）。確かいまも足に鉄板が入っていると聞きました。

僕が今ここにいるのは、間違いなく中村さんのお陰ですね。僕はこの業界に数名、悪人というか、その方たちがいなかったら今の僕はない、という人たちがいるのですが、中村さんはその中でも筆頭です。メカマンは25周年ですが中村さんのキャリアはもう40年になられるほどですか？これからも現役でがんばっていただきたいですね。

MECAMAN ART WORKS

美術ボード

用語解説

美術

アニメーションの場合、セルに描いたキャラクターに対し、背景画を美術、背景と言う。バックランドの略称でBGとも言う。それを描く人を背景マンとも俗称する。

ボード

アニメーションでは30分のテレビシリーズでも300枚から400枚の背景画が必要となる。それらを何人かの背景マンで分業して描くため、背景の描き方、色線などを統一するために、手本となる背景画を描く。それをボード、あるいは美術ボードという。基本的にはボードは背景画として作品の画面には登場しない。

美術監督

一般的にはボードを描いて、その作品の世界観、美術背景の基本を決める人。美術監督がボードだけではなく実際、作品に使われる背景画も描くことがある。美術と俗称される。

美術設定

キャラクター以外の作品世界の風景、建物の形、デザインなどを設定する人。従来ボードが美術設定を兼ねていたが、特にSF作品などでは作業が細分化され、美術監督がボードを描く以前に、未来の建築物、乗り物などをデザインする必要がある。

メカデザイン

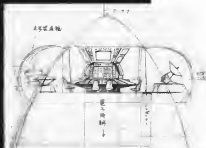
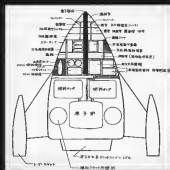
分業化が進んだアニメーションにおいて、作品に登場するメカをデザインする人。とくに登場するロボットキャラクターがマーチャンダイズ商品としてヒットを期待されるときには、重要な分野。

演出

アニメーションでは、一般に絵コンテを描く人を指すため、監督との明確な線引きは無い。コンテだけを専門とする人をコンテマンとも呼ぶ。

文芸

アニメーションの用語は、映画からの流用が多い。プロダクション内において、脚本を担当する部所を文芸と呼ぶ。

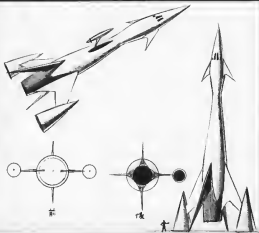


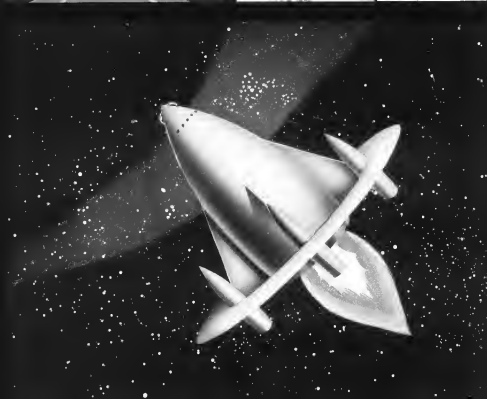
背景／中村光毅

『宇宙エース』 1965

あの頃は東映（動画）から移籍して来たばかりで、資本金を儲けるというだけで満足してしましたね。

当時、背景のスタッフは3〜4人ほどだと思います。デレピンシリーズということで、大変だったんでしょうが、背景も今のように精緻ではなく、ボケ景（ポイントが背景に当たらない状態を再現した技術）が多く、パストショールとフラットなもので書込んでしまっただけ。私もまだ、10歳か20歳でしたから、スタジオで雑流しながら仕事をしていた記憶がありますが、それでも楽しかったですね。当時美証の方の説明を受けながら、宇宙船内の断面図等も描いた覚えがあります。







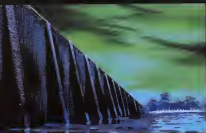
美術監督/中村 光毅

『マッハ GOGOGO』 1967

©1967/コナミ

「マッハ」からは作品がカラーになりましたが、当時は各家の美術家の大半がモノクロだったので、モノクロで見た時のトーンに、関分と気を使いました。わざわざモノクロフィルムで背景を撮影して、うまくトーンが出ているか計算したんです。ですからあまり、沢山の色は使わず色数を限定して作業しました。メカデザインも担当したもので、初めはつたてね、難題としては、まずメカをデザインしてから美術背景に取り組みました。主人公の家やサーキット等の美術設定を作るのにも関与しました。







美術設定/中村 光敏

「決断」 1971

とにかくリアルなということで、苦戦が絶えぬ映画でした。海軍関係に詳しくのてはなく、読取りとつとてのサンギツノクに言い返すを聞いてる目かたのたかみとしかく、海軍を軍隊としてから取り扱いはした。たか、今までのいりリアルなものをめきうといひ出すが、その為には十分に時間があるわけにはないのて大変でした。海軍艦艇や戦艦等は全てセムに細かく描きこんだハイネー一紙で表現する予定だったのですが、実際それが手配のしかり過ぎてしまって、結局全て、私の最終設計書裏面に描いて描く事になってしまったんです。ですから数回修正するのは大した補綴シーンも裏面に描いて表現するということになってしまい、大戦の戦艦を描いてそれをカメフラワーで写せるというように手配を取りました。とにかく美術の仕事を完全にオーバーワークでやってもらって争ったです。





美術監修/平村 光敏



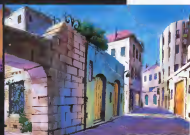
の打ち合わせによる
第1話のカラーコンテ

『科学忍者隊 ガッチャマン』 1972

前作『流星』の経験が活かされた作品でした。『流星』がなタータから早くもガッチャマンは、もっと違った作品になっていたでしょうね。

この頃になるとまず、4人をデザインして、それから戦術を想定するという流れができてしまっていたもので、仕事量も多かったと思います。ガッチャマンは海に、特に海軍とつながるわけですから、必然的に戦艦の機動も多くて、多形でした。6段の要塞を倒いので戦艦としては大変でしたが、同時にいらしていることが就を注した土削りが資料を見るから非常に前衛や新機軸を盛り込んでいかなったのに対し、かなり自由にぶ壊もあが私としては、興奮された気持で仕事を進めたと思います。第一話ではカラーのコンテも取りました。





美術/中村 光毅

『新造人間 キャシャーン』 1973

キャシャーンは67年でもファンタジー的要素をもちいた作品だったので、超ロープ的な要素をもった面鏡みや古城が多かったですが、もちろん、私が全てやったわけではなく、この頃になると、私のメインホードを離れて他のスタッフに任せられるようになっていた。

とにかく石の壁や建物が多いので、クレヨンを使って、その上から鉛の線を塗り、石の質感や、ザラザラした質感を表現したり、なるほど時間的だと思えるような手法を取ったのを覚えています。

当時は何作品かを同時に手がけていたから、なかなか一つの作品に集中する事が難しかったと思います。当時の作品を考えると、高さは2.5メートルだった、七かもってどうすべしだった、などということばかりが思いあふれるはずだ。





美術担当/中村 光俊

『黄金战士 ゴールドライタン』 1974

メカザンを設立してから関わった作品です
ですから、社内にはいた特よりも、密着出来る環境だったか
もしれませんね

今、復讐士とかより原色の強い、あじないのある戦艦の
ード的なものを感じます。このころになると私は、メカザン
ンからは開放され、美術に専念できるようになりました





美術監督/増村 光敏

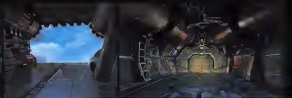


『クラッシャー ジョウ』 1983

©1983 GUNPLA GUNDO

美穂時代から数えると、題にこの世界で20年以上や
ってきた頃の作品でしたから、それは、劇場公開作品で
したから、おぼえていたと思います。メカや機体設定
はスガシオぬえさんの方でやっていふだけなので簡単に
原案出ましたね。ホードだけでも100枚くらい、背景も
数えらる200枚くらいになったと思います。この種、まだ学
生だった岡田（実業）通商ゼンライズさんの紹介でやっ
てきて、早速、手伝ってもらった記憶があります。当時
この作品の完成は確信しておきたいと思いましたが、今
私の手記に残っているのは、この原案で使ったものをも
めて30点ほどしかありません。







上野1点はOVA版の80
同作電車に上野40

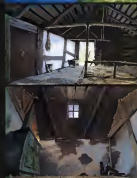


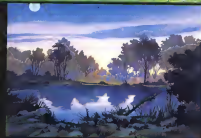
美術監督/中村 光昭

『ニルスの ふしぎな旅』 1981

ロケハンで海外に行ったのはこの作品が初めてです。ロンドンカーで、スウェーデンの約2000キロ位走り回りました。今でも夢を覚えるというの程に大変な車旅を走っています(笑)。全員の自分の色の表現とか、道を走ると風景の端に写り出したと思って色紙に切り貼入れたりしています。海外は日本人のスタッフで企画をこなしていたのですが、本当に、海外は日本人と比べると物が豊富で水準も高めているので、やはり、手間はかかるし、時間との戦いだったと思います。

この期間に暮っているボートはあの寺院に写物してあったものの一部です。当時のテレビシリーズとしては高貴な船を仕立てたつもりです。





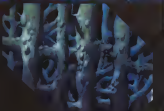


下図の風景は、
風景に似ているが、





美術監督/中村 光毅



『風の谷の ナウシカ』 1984

宮崎 駿 監督 制作 吉高 信

最初に、なぜこの作品の美術が私のところに来たのか
不明なんです(笑)「ガッシャマン」から始まって、「ドン
ダム」「イザヤン」「タタックマージュ」などにつづいて
GPAアニメを担当して来ていて、又ナウシカの美術が「アザ
インオフィス・メカサン」ですからね。ナウシカは、その時
場に絵師するような、力に「自然」といった世界ですから、
もちろん他の作品でも森や湖といった自然の風景は出
て来まし、美術という仕事は、なんでもこなさなくてはい
けないと思っていたはずから、想像する上でもなしたガッ 全
かなを自分のもっているものも少なくはならないとい
う点では喜ぶし、また、私の手元に残っている風景が、
何回かありますが、常に少し磨き直してしまっていて、
磨いた台詞はもっと印象が高かったと思います。





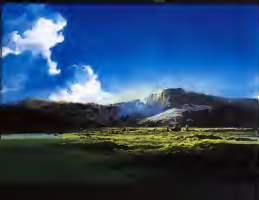


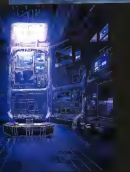
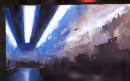
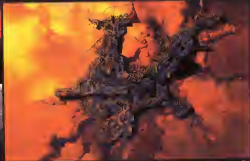
美術/岡田利章

装甲騎兵ボトムズ 『赫奕たる異端』 1994

デジタルアート

途中途中で2週目から異端モードを展開することになったのですが、1話を撮影して面白いということだったので、アウトラインを消さずにそのまま半端は入れています。「ボトムズ」は、学生時代からファンだったので、作品には情熱が注ぎ込まれ、人気が高まりました。面白いのは大抵まで描き切ったので、かなり張り切って描き進めて、早にボートを仕上げました。早く通るとか、とんちんかんですか。中国で撮影された風景が、ボートと同じグレートで同半枚も上がって、まだ撮影も終わってしまいましたが、今西陣水軍の趣意を、ラフデザインは、監督の意図は、楽しくて早かったです。半端な面下のようなものを、演じてはなかったりして







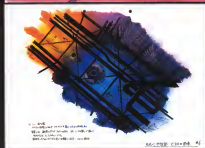
美術監督／岡田有章

ダーティペア FLASH 1995

各話で4分30秒の長さ、30シーン

当時は、夏と冬にそれぞれゲームペンで色を塗っていて、キョウから浮かないような真鍮にしてみました。その頃の仕事がこの作品にちなんで、おひさアルマではない美術です。この絵をみて、流石の西郷でこれ程くらいの手量が出るので、重さの事より季節は若干重くなっています。設定に関しては、メカもスタジオぬえさん、夏絵をうろて、分けも形でもやりました、だからイメージスケッチのようなものはいいとだいたいいたから、おれませんが、セルにもならぬ量無しのデザインは種が豊富しています。またこの頃は、TVの美術コンコースとスケッチャールが盛っていらしたから、ボードは他社の方と交換という形で、1、2、4、6という数字をメカマンが担当しています。







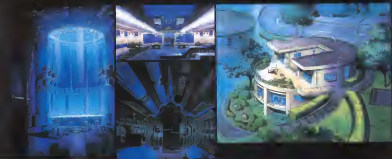
美術監督 / 岡田由幸

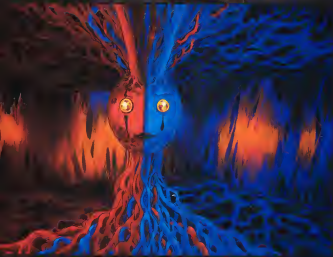
勇者王 ガオガイガー 1997

© 1997 Toei Company Ltd.

これはその様を入れた最後の作品です。勇者王シリーズが当初は子供向けの明るい作品だったのが、最終的な青い青いという色でその様を付けていきました。最終的にはこんな作品（青）になってしまったが、あの様やけは同じシリーズということでも理解しました。僕に入って来る作品がこれ以降は青いものになって来たので、アウトラインの調整もそれによって色を入れたのはやめました。この作品では「子供向けを忘れて、児童のようなリアルな世界にして欲しい」という制作からの要望がありました。ところが、それで子供向けの児童向けに固めていたものの体質が、その要望にうまく応えられなかったんです。あかて、制作側と最終スタッフの顔はきめて苦しんだ作品でした。







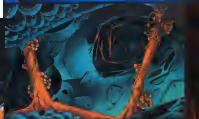
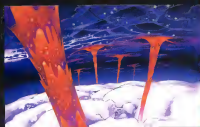




図1 (無名)



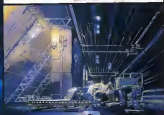
夢の記憶／無名

DTエイトロン

1998

画の中では初めて、制作家の夢田ガストロートに理解されたのが「エイトロン」でした。元々それ以前にやっていた仕事との連続性になったという作品です。彼自身の数十年前の作品としては「ボクはアイビー」と同じくらいで描きだされたんですが「ボクはアイビー」はもう見ても子供向けの作品の「ふり」を感じてしまいます。玩具という方向性を見逃らざるアイテムもあります。その点「エイトロン」は、その「ふり」がなかった分、画に言葉が隠れてるまで表現しきってました。ここまではやってもらいこんど、おいこのが初めて見えてきたんです。始めに描きだしたという世界観も馴染み深いものでした。制作陣の夢田に十分伝えられたとは素直に言えませんが、悪い画ではない作品です。







—MECAMAN ART WORKS—







岡久津 美千代

怪盗きらめきマン

2000

ボーグを手掛ったのは、「シャドー・スネーク」が最初でした。「きらめきマン」でもボーグを平定しました。ちよとその他の同じ期の方の作品で与られているアメコミ風の美術がありまして、それがすごくおもしろくて、そのあとに「きらめきマン」でボーグを捕獲した瞬間が監督からアメコミ風にしたいという指示をいただいた。監督やってみるとおもしろいのでおもしろい。日本美術なのにアメコミ風に描くというのがおもしろくて、楽しんでいます。



MECAMAN ART WORKS 092



表 10-10 續

六門天外
モンコレナイト
2000

美術の歴史としては、戦後の下で「ホルナー」を学んだのが重要で、「モン・ジュネ」は非常に良作で、そのことをやっていて、それを海外から評価しているという流れの仕事という。絵画の他の分野にも表現は解くのはなかなかつくつく、作品が通からリアリティになっていったところから分かってきたと思います。今、美術史の仕事をやっていて、音楽や文芸とは違って、これらから分るものが多い。





三浦 智



POWER STONE

1999

メカマンとの関わりは「ニルヌ」を手伝ったのが最初です。その後は仕事の流れとしては、魔法少女もののシリーズが多かったですね。「ベルシャ」が最初にやったゲームでした。魔法少女ものでは、演出的にパスカル版で透明感がある風景が要求されるのが多かった。この「POWERSTONE」は最初は異国風の町並みで始まり、毎回いろいろな場所が舞台となるので美術設定では苦労しました。ゲームの原作があるのですが、アニメーションの美術として手探りなものを求められていたと思うのですが面白くて続けられました。

POWER STONE
#2



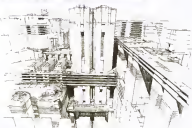


MECAMAN
ART
WORKS
TOMOAKI OKADA

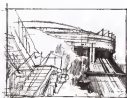
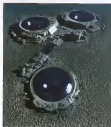
「CITY」 ドームの夜景



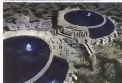
「CITY」 ドームの内部構造



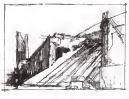
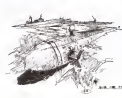
「CITY」 ドームの平面



「CITY」 ドームの内部構造



「CITY」 ドームの内部構造



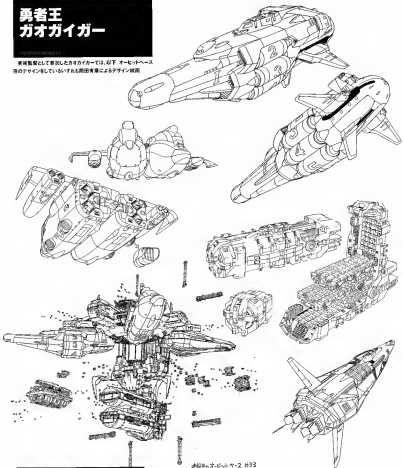
DT エイトロン

最先端型として参加した両国町による美的探究。都市の再生となる美学的ドーム都市の形状も、新空間も含めて詳細にデザインしている。右下は断面による高度設定だが、これに基いて美観ボードとする。

勇者王 ガオガイガー

©1997 BANDAI NAMCO LTD.

両脚型機として追加したガオガイガーは、以下、オーセクトベース等のデザインをしているが、これも岡田有章によるデザイン図面

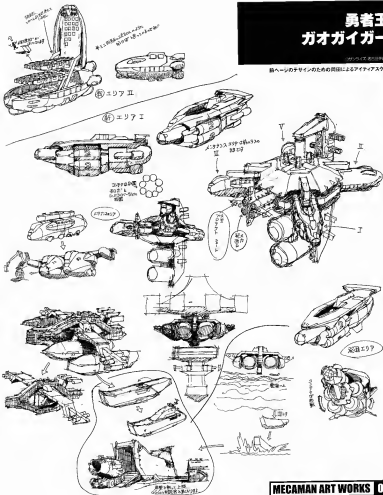


ガオガイガー オールスターズ #32

勇者王 ガオガイガー

(ガンダム・メカニクス)

高橋氏のデザインのための図面によるアイデアスケッチ。



STARDUST IN A BOTTLE

1987年、岡田英章によるオリジナルのマンガ、惑星に落下する巨大宇宙船から救出するという単純なストーリーだが、主人公の少女が装着したスーツのディテールや、ハッチを開いたためスーツの手がダメージを受けるなどという機能的描写が光る。P19、32、95のカラーイラストはこのマンガに登場するスーツである。マンガの初出は1987年「バトルマシーン」朝日ソノラマ刊



3



2



1



6



5



4

STARDUST IN A BOTTLE



6



7



8



11



12



13

STARDUST IN A BOTTLE





**MECAMAN
ART
WORKS**
25th
ANNIVERSARY



三浦

智

1956年7月28日生まれ。プロダクションアイに4年少々在籍ののち、それまで参加していた作品のプロデューサーより声をかけていただき今に至る。主な作品は、ニルスの不思議な旅に始まり(背景)初めての美術での参加は、スタジオぴえろさんの魔法少女シリーズといわれた作品の、ベルシャより始まる。



本多 敬

1989年7月30日生まれ。

東京都出身。22歳頃動画マンとしてアニメ業界に入る。その後、メカマンに入社。背景の初仕事は「マイトガイン」。最近では「ニャンダーかめん」「キカイダー」「星界の戦旗II」等に参加。

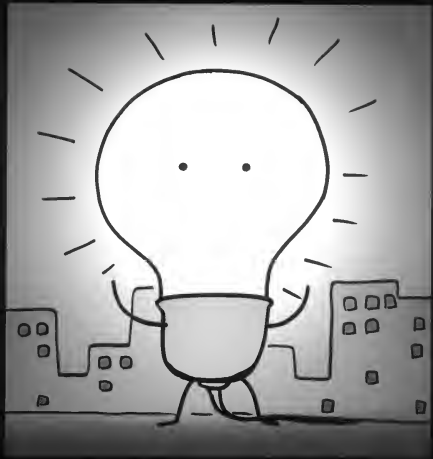


森川裕史

1973年10月9日生まれ。

山形県出身。東京アニメーター学院卒業。

「ガンダム」が好きでメカマン入社を決意。初仕事は「パワーストーン」。
最近の仕事は「ニャンダーかめん」「逮捕しちゃうぞ」「犬夜叉」など。



高橋英次

昭和46年9月20日生まれ。

その当時、らんま1/2という作品が好きで、その背景を描いていたのがメカマンだったのが、入社のお陰。

初BGは、仮説の勇者ダガン。主な作品は、サンライズの勇者シリーズ。



阿久津美千代

1972年12月4日生まれ

東京デザイナー学院卒業後、デザインオフィス・メカマン入社。勇者シリーズ「マイトガイン」から背景マンとして参加。「時空転ナスカ」において美術デスク、「SHADOW SKILL-影技-」で美術補佐、「エデンスボウイ」で美術監督として参加。



中村嘉博

1974年3月9日生まれ。
東京都出身。育英工業高等専門学校卒業。のち、1998年メカマン
入社。本業はメカマン経理ではあるが、背景設定などのアシストをする
こともある。



椿 浩幸

1975年7月23日生まれ

北海道出身。あにまる歴入社。2年後いろいろあってメカマンに入社。
その時制作中だった『勇者王ガオガイガー』から参加。

25周年

おめでとうございます!



永吉幸樹

1970年3月24日生れ。

1990年東京デザイナー学院卒業デザインオフィス・メカマン入社。
「らんま1/2」で、背景デビュー後、現在に至る。まァ〜やっと最近美術
の仕事が任されるようになりました。……ってな感じっすかね!



梶ヒロツグ

就職活動時、メカマンは求人を出していなかったけど、ためもとで電話をしたら、作品をみるだけならいいよといわれたのでみてもらった。そしたら、採用された。なんでもやってみるもんだと思った。

Dセレクション

メカマン・アートワークス

「中村 光毅の世界」

目次

- 003 ■ 中村光毅アートワークス
- 019 ■ 岡田有章アートワークス
- 033 ■ 中村 光毅メカニックデザイン
- 052 ■ 対談/池田憲章×中村光毅
- 058 ■ 作品リスト
- 060 ■ おめでとうコメント
- 061 ■ 美術・ボード
- 095 ■ 岡田有章アートワークス
- 102 ■ メカマンスタッフ

著画/デザインオフィス・メカマン(中村 光毅 岡田 有章)
企画/株式会社ダーツ
/有限会社エム・クリエイト
/株式会社メディアワークス

構成・編集/株式会社ダーツ
装丁・レイアウト/有限会社版下屋 (藤井 文央)
アップステージ (佐川 美幸)
執筆/川村 遼
撮影/株式会社インタニヤ

協力/株式会社サンライズ
株式会社局の字プロダクション
ホッパープロ

発行 2001年11月5日 初版発行

発行者 佐藤 辰男

発行所 株式会社メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田船岡台1-8 東京YWCA会館
TEL 03-5281-0243(編集)

販売元 株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8805(営業)

印刷所 大日本印刷株式会社

著丁・装丁本はお取り替えします。
定価はカバーに表示しております。

©2001 デザインオフィス・メカマン

Printed in Japan

ISBN4-8402-1986-8 C0076

本書の全部または一部を無断で複製(コピー)することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書からの複写を希望される場合は、日本複写センター(03-3401-2382)にご連絡下さい。

MECAMAN ART WORKS

中村光毅の世界

D

メカマン・アートワークス

中村光毅の世界



9784840219860



1920076032004

ISBN4-8402-1986-9

C0076 ¥3200E

発行 ●メディアワークス

定価 (本体3200円)

※消費税は別にご請求となります



発行 メディアワークス